

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Po prostu CorelDRAW 10

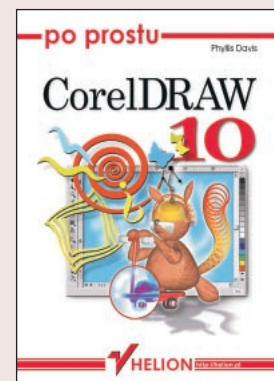
Autor: Phyllis Davis

Tłumaczenie: Mirosława Stryjek, Jarosław Stolarczyk,

opracowanie wersji 10.: Witold Wrotek

ISBN: 83-7197-636-4

Format: B5, stron: 328



Jeden z najpopularniejszych programów graficznych nie będzie już dla Ciebie żadną tajemnicą po przeczytaniu książki autorstwa Phyllis Davis. Ważne zagadnienia związane z wykorzystaniem narzędzi Corela opatrzone licznymi ilustracjami, dzięki którym łatwiej nauczysz się nimi posługiwać. Dowiesz się jak rysować proste linie i krzywe, wypełniać kolorem utworzone figury, zmieniać ich kształt i dostosowywać je do swoich potrzeb; zapoznasz się z problemami związanymi z osadzaniem tekstu oraz drukowaniem. Jeden z rozdziałów poświęcono wykorzystaniu Corela w tworzeniu grafiki dla stron WWW.

Seria „Po prostu” to książki, dzięki którym skutecznie przyswoisz sobie potrzebną wiedzę. Niezwykle istotną zaletą książek jest ich przejrzysty układ – każda konkretna informacja opisana jest na osobnej stronie, dzięki czemu czytelnik szybko znajduje interesujące go zagadnienie. Seria przeznaczona jest dla początkujących i średnio zaawansowanych użytkowników komputerów osobistych.



# Spis treści

Rozdział 1.	<b>Podstawy</b>	<b>13</b>
	CorelDRAW 10 – co to takiego? .....	14
	Co nowego w CorelDRAW 10? .....	14
	Jak działa CorelDRAW 10? .....	16
	Ekran programu CorelDRAW 10.....	17
	Elementy ekranu programu CorelDRAW 10 .....	17
	<b>Menu</b> .....	20
	Otwieranie menu i wybieranie poleceń .....	20
	<b>Zbyt duże menu i okna dialogowe</b> .....	21
	<b>Paski narzędzi</b> .....	22
	Włączanie poszczególnych pasków narzędzi .....	22
	Powiększanie za pomocą narzędzia Zoom (powiększenie) .....	26
	Pomniejszanie za pomocą narzędzia Zoom.....	26
	Powiększanie przy użyciu paska narzędzi Standard (standardowego) .....	26
	<b>Narzędzie Hand (dłoń)</b> .....	27
	Używanie narzędzia Hand (dłoń) .....	27
	Zmiana jakości widoku.....	28
	<b>Dokery</b> .....	29
	Otwieranie dokera.....	29
	Zamiana położenia dokera.....	30
	Zamykanie jednego z kilku jednocześnie otwartych dokerów.....	30
	<b>Korzystanie z systemu pomocy</b> .....	31
	Otwieranie pomocy CorelDRAW 10, Technical Support (pomocy technicznej) i CorelTutor (samouczka).....	33
	Korzystanie z pomocy kontekstowej.....	33
	Jak zobaczyć etykietkę narzędzia .....	33
	<b>Kilka ważnych terminów</b> .....	34
	Obiekt .....	34
	Krawędź.....	34
	Właściwości.....	34
	Uchwyty.....	34
	Węzły .....	34
	Punkty kontrolne.....	34

	Segment krzywej .....	34
	Zaznaczanie .....	34
	Wybór wielu obiektów .....	35
	Zaznaczanie przez przeciąganie .....	35
	Kontur .....	35
	Wypełnienie.....	35
	Wypełnienie fontannowe.....	35
	Prowadnice .....	35
	Warstwa .....	35
	Kolejność ułożenia obiektów .....	35
	Grupa .....	36
	Grupa zagnieżdżona .....	36
<b>Rozdział 2.</b>	<b>Zaczynamy</b>	<b>39</b>
	Dodawanie do pulpitu skrótów do programu CorelDRAW 10.....	40
	Tworzenie nowego pliku .....	41
	Tworzenie nowego pliku przy użyciu szablonu .....	42
	Otwieranie istniejącego pliku .....	43
	Zapisywanie efektów pracy .....	43
	Zapisywanie kopii plików .....	44
	Importowanie pliku.....	45
	Eksportowanie rysunku .....	46
	Zamykanie pliku .....	49
	Opcje tworzenia kopii zapasowych .....	50
	Odzyskiwanie uszkodzonych plików .....	51
	Zamykanie programu CorelDRAW .....	52
<b>Rozdział 3.</b>	<b>Prostokąty i elipsy</b>	<b>53</b>
	Rysowanie prostokąta.....	54
	Zaokrąglanie narożników prostokąta .....	55
	Rysowanie elipsy .....	56
	Tworzenie wycinka lub łuku z elipsy .....	57
<b>Rozdział 4.</b>	<b>Zaznaczanie, przesuwanie, skalowanie</b>	<b>59</b>
	Zaznaczanie obiektu .....	60
	Zaznaczanie kilku obiektów .....	60
	Zaznaczanie obiektów przez przeciąganie .....	60
	Zaznaczanie wszystkich obiektów .....	61
	Deselekcjonowanie obiektów .....	61
	Przesuwanie obiektu .....	61

	Kopiowanie obiektu za pomocą schowka .....	62
	Kopiowanie obiektu przez przeciąganie.....	63
	Powielanie obiektu .....	63
	Tworzenie szyku obiektów za pomocą zaawansowanej duplikacji .....	64
	Klonowanie obiektu.....	65
	Oglądanie jednego rysunku w dwóch oknach .....	66
	Oglądanie dwóch rysunków w dwóch oknach .....	66
	Kopiowanie obiektu z jednego dokumentu do drugiego.....	67
	Przemieszczanie obiektu z jednego dokumentu do drugiego.....	68
	Zmiana szerokości obiektu .....	70
	Zmiana wysokości obiektu .....	71
	Proporcjonalna zmiana wysokości i szerokości obiektu .....	72
	Usuwanie obiektu .....	73
<b>Rozdział 5.</b>	<b>Wielokąty, gwiazdy i spirale</b>	<b>75</b>
	Tworzenie wieloboku .....	76
	Zmiana liczby boków wieloboku .....	77
	Rysowanie gwiazdy.....	78
	Tworzenie gwiazdy-wieloboku .....	79
	Tworzenie spirali symetrycznej.....	80
	Rysowanie spirali logarytmicznej .....	81
	Więcej o spiralach .....	82
<b>Rozdział 6.</b>	<b>Węzły i krawędzie</b>	<b>83</b>
	Konwersja obiektu na krzywe .....	86
	Wybieranie węzła .....	87
	Wybieranie kilku węzłów.....	87
	Dodawanie punktów kontrolnych do węzła lub zamiana odcinka w krzywą .....	88
	Zamiana krzywej w odcinek prostej.....	89
	Zaczynamy rysowanie serca.....	90
	Zmiana węzła gładkiego w ostry .....	91
	Przesuwanie węzła.....	92
	Przesuwanie punktów kontrolnych.....	92
	Górna część serca .....	93
	Odręczne dodawanie węzłów .....	94
	Automatyczne dodawanie węzłów .....	95
	Usuwanie węzła.....	96
	Przerywanie krzywej i rozłączanie węzłów .....	97
	Łączenie węzłów .....	98

Łączenie dwóch węzłów odcinkiem.....	98
Zmiana kształtu bez używania węzłów .....	99
Fala – jak to zrobić?.....	100
<b>Rozdział 7. Odcinki i krzywe</b> .....	<b>103</b>
Rysowanie odcinków.....	104
Odcinek nachylony pod określonym kątem .....	104
Rysowanie krzywej.....	105
Usuwanie fragmentu krzywej w trakcie rysowania .....	105
Rysowanie obiektów zamkniętych.....	105
Rysowanie odcinka.....	106
Rysowanie obiektów zamkniętych.....	106
Rysowanie krzywej.....	107
Rysowanie flagi.....	108
Paleta wysuwana narzędzia Outline (kontur).....	110
Okno dialogowe Outline Pen (pióro konturu).....	110
Zmiana grubości linii.....	111
Zmiana typu linii .....	112
Dodawanie do linii grotu .....	112
Tworzenie własnych kształtów grotów .....	113
Zmiana rozmiaru i kształtu grotu .....	114
Kaligrafowanie .....	115
Przecinanie obiektu linią prostą.....	116
Przecinanie obiektu linią krzywą.....	117
Usuwanie części obiektu gumką .....	118
Zmiana wielkości powierzchni usuwanej za pomocą gumki .....	119
Przechodzenie do różnych trybów rysowania narzędziem	
Artistic Media (środki artystyczne).....	120
Rysowanie w trybie Preset (według wzorca) .....	121
Rysowanie w trybie Brush (pędzel) .....	122
Rysowanie w trybie Sprayer (rozpylacz) .....	123
Rysowanie krzywych w trybie Calligraphy (kaligrafowanie).....	124
Rysowanie w trybie Pressure (czuły na nacisk) .....	125
Zastosowanie narzędzia Artistic Media (środki artystyczne)	
do istniejących krzywych .....	126
Posługiwanie się narzędziem Perfect Shapes (perfekcyjne kształty).....	127
Wstawianie strzałek narzędziem Perfect Shapes (perfekcyjne kształty) .....	128

<b>Rozdział 8.</b>	<b>Ustawienia strony</b>	<b>129</b>
	Wybieranie rozmiaru i orientacji strony .....	130
	Zmiana jednostki miary .....	132
	Dołączanie stron do dokumentu .....	133
	Usuwanie strony z dokumentu .....	134
	Jednoczesne usuwanie kilku kolejnych stron .....	134
	Przechodzenie pomiędzy stronami .....	135
	Przeglądanie informacji o dokumencie .....	136
<b>Rozdział 9.</b>	<b>Precyzyjne narzędzia</b>	<b>137</b>
	Przesuwanie punktu zerowego .....	139
	Zmiana jednostek miary aktualnego dokumentu .....	140
	Zapisywanie zmian jako domyślnych dla nowych dokumentów .....	141
	Wyłączanie linijek .....	142
	Zmiana położenia linijki .....	142
	Dodawanie prowadnic do strony .....	144
	Ustawianie ukośnych prowadnic .....	144
	Przesuwanie prowadnic .....	145
	Usuwanie prowadnicy .....	145
	Usuwanie wszystkich prowadnic .....	145
	Włączanie funkcji przyciągania do prowadnicy .....	146
	Ustawienia siatki .....	147
	Powiększanie paska stanu .....	148
	Zmiana zawartości paska stanu .....	149
	Wyrównywanie położenia obiektów .....	151
<b>Rozdział 10.</b>	<b>Kolory i wypełnienia</b>	<b>155</b>
	Sprawdzanie tego, czy krawędź jest zamknięta .....	156
	Wypełnianie obiektu jednolitym kolorem .....	156
	Zmiana koloru obramowania obiektu .....	157
	Usuwanie koloru z obiektu .....	157
	Pobieranie koloru wypełnienia lub obramowania przy użyciu narzędzia Eyedropper (pipeta) .....	158
	Wypełnianie obiektu przy użyciu narzędzia Paintbucket (puszka z farbą) .....	159
	Dodawanie obramowania przy użyciu narzędzia Paintbucket (puszka z farbą) .....	159
	Zmiana systemu kolorów w palecie kolorów .....	160
	Wypełnianie obiektu przy użyciu okna dialogowego Uniform Fill (wypełnienie jednolite) .....	162
	Jeden ze sposobów tworzenia kolorów niestandardowych .....	163
	Dodawanie wypełnienia tonalnego liniowego .....	164

Zmiana typu wypełnienia tonalnego .....	165
Zmiana kolorów wypełnienia tonalnego .....	165
Zmiana położenia początkowego i końcowego koloru wypełnienia .....	166
Dodawanie do wypełnienia tonalnego kolorów pośrednich .....	167
Dodawanie do obiektu wypełnienia dwukolorowego .....	168
Dodawanie do obiektu wypełnienia wielokolorowego i z mapy bitowej .....	169
Tworzenie niestandardowych wypełnień deseniem .....	170
Dodawanie do obiektu wypełnienia teksturą.....	171
Wypełnianie obiektu przy użyciu narzędzia Interactive Mesh (interakcyjne wypełnienie siatkowe).....	172
Przesuwanie siatki i przesuwanie jej węzłów.....	174
<b>Rozdział 11. Praca z tekstem</b>	<b>175</b>
Dodawanie tekstu ozdobnego.....	176
Dodawanie tekstu akapitowego.....	177
Przekształcanie tekstu ozdobnego w akapitowy .....	178
Przekształcanie tekstu akapitowego w ozdobny .....	178
Edytowanie tekstu ozdobnego lub akapitowego .....	179
Zmiana typu czcionki obiektu tekstowego.....	180
Zmiana rozmiaru znaków tekstu akapitowego i ozdobnego .....	181
Jeszcze jedna możliwość zmiany rozmiaru znaków tekstu akapitowego i ozdobnego.....	181
Zmiana formatowania pojedynczych znaków .....	182
Zmiana wyrównania obiektu tekstowego.....	183
Odstępy standardowe – jednakowe pomiędzy wszystkimi znakami .....	184
Zmiana odstępu między pojedynczymi znakami .....	185
Odstępy standardowe – jednakowe pomiędzy wszystkimi wierszami .....	186
Zmiana odstępu pomiędzy pojedynczymi wierszami .....	187
Importowanie tekstu do rysunku .....	188
Zmiana kształtu obiektu – tekstu akapitowego .....	189
Automatyczne rozmieszczanie fragmentów tekstu w powiązanych ramkach ....	190
Rozmieszczanie tekstu na krzywej.....	191
Rozmieszczanie tekstu w obiekcie .....	192
Rozmieszczanie tekstu wokół obiektu.....	193
Rozmieszczanie gotowego tekstu wokół obiektu.....	194
Dodawanie wypunktowania .....	195
Dodawanie inicjałów .....	196
<b>Rozdział 12. Zabawy z tekstem</b>	<b>197</b>
Ukosowanie tekstu.....	198
Obracanie tekstu .....	199

Obracanie tekstu przy użyciu narzędzia Free Rotation (swobodny obrót) .....	200
Ukosowanie tekstu przy użyciu narzędzia Free Skew (swobodne pochylenie)..	201
Dodawanie cienia za pomocą kopiowania .....	202
Tworzenie cieni za pomocą narzędzia Interactive Drop Shadow (interakcyjny cień).....	204
Zmiana koloru cienia .....	205
Interakcyjne dopasowywanie tekstu ozdobnego .....	206
Dopasowywanie tekstu do ścieżki.....	206
Tworzenie głębi wektorowej .....	209
Dodawanie do głębi wektorowej kolorów przy użyciu narzędzia Interactive Extrude (interakcyjna głębia).....	210
Dodawanie do głębi wektorowej desenia wypełnienia tonalnego pochodzącego z mapy bitowej lub tekstury .....	211
Dodawanie do głębi wektorowej fazy .....	211
Dodawanie do głębi wektorowej efektów oświetlenia.....	212
Zmiana kształtu znaków .....	213
Uzyskanie efektu neonu .....	215
<b>Rozdział 13. Warstwy</b>	<b>219</b>
Przesuwanie obiektu na wierzch .....	220
Umieszczanie obiektu przed określonym obiektem.....	220
Przesuwanie obiektu o jeden poziom w górę .....	220
Umieszczanie obiektu pod wszystkimi obiektami .....	221
Umieszczanie obiektu za określonym obiektem .....	221
Przesuwanie obiektu o jeden poziom niżej .....	221
Otwieranie dokera Object Manager (menedżer obiektów) .....	222
Tworzenie nowej warstwy.....	223
Zmianie bieżącej warstwy .....	223
Zmiana parametrów warstwy .....	224
Zmianie kolejności warstw .....	225
Przemieszczanie lub kopiowanie obiektu do innej warstwy .....	226
Usuwanie warstwy.....	226
Tworzenie gazetki.....	227
<b>Rozdział 14. Przekształcenia</b>	<b>231</b>
Grupowanie obiektów .....	232
Rozdzielanie grupy obiektów .....	232
Rozdzielanie wszystkich grup w zaznaczonych obiektach .....	232
Blokowanie obiektów .....	233
Odblokowywanie obiektów.....	233
Odblokowywanie wszystkich obiektów ze strony .....	233



Obracanie obiektu.....	234
Spawanie obiektów.....	235
Tworzenie czarno-białej grafiki .....	236
Rozłączanie obiektów.....	238
Odbicie obiektu w poziomie.....	239
Odbicie obiektu w pionie.....	240
Skalowanie obiektu.....	241
Tworzenie efektu drzeworytu.....	242
Metamorfoza dwóch trójkątów.....	244
Wykończenie drzeworytu .....	245
<b>Rozdział 15. Efekty specjalne</b>	<b>247</b>
Korzystanie z narzędzia Interactivce Envelope (interakcyjna obwiednia) w celu zmiany kształtu obiektu .....	248
Korzystanie z wzorców obwiedni .....	250
Nadawanie obwiedni trybu odwzorowania .....	251
Wpisanie w kształt serca słowa LOVE .....	252
Przekształcenie jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia Interactive Blend (interakcyjna metamorfoza).....	254
Metamorfoza zwielokrotniona.....	255
Dodawanie efektu perspektywy .....	257
Tworzenie obiektu obrysowanego własnym cieniem .....	258
Szybkie kadrowanie obiektów.....	261
Tworzenie przezroczystości .....	262
Zniekształcenie typu Push and Pull (wepchnij i wypchnij) .....	264
Zniekształcenie typu postrzępienie.....	265
Zniekształcenie typu wir.....	265
Tworzenie konturu obiektu.....	266
Zmiana liczby konturów.....	267
Zmiana grubości linii konturu .....	267
Tworzenie efektu soczewki .....	268
Wprawianie rakiety w ruch .....	269
<b>Rozdział 16. Symbole, cliparty i mapy bitowe</b>	<b>273</b>
Wstawianie do rysunku symboli .....	274
Tworzenie własnego symbolu .....	275
Importowanie clipartów.....	276
Importowanie map bitowych.....	277
Przekształcanie obiektów wektorowych w mapy bitowe.....	278
Trasowanie.....	279

Przekształcanie mapy bitowej z jednego modelu koloru w inny .....	280
Dodanie do mapy bitowej efektu rysunku impresjonistycznego .....	281
Dodawanie szumu do mapy bitowej.....	282
Tworzenie winiety .....	283
Poprawianie jasności i kontrastu zdjęcia.....	285
Poprawianie barwy i nasycenia zdjęcia.....	286
<b>Rozdział 17. CorelDRAW i Internet</b>	<b>287</b>
Zmiana jednostki miary linijki na piksele i ustawienie rozdzielczości .....	288
Umieszczanie kolorów przeglądarki w paletce kolorów .....	289
Tworzenie tła lub kafelkowanej grafiki.....	290
Dodawanie tytułu do strony.....	293
Oznaczanie tekstu jako tekst HTML .....	294
Udostępnianie paska narzędzi obiektów internetowych .....	296
Otwieranie okna dialogowego Właściwości obiektów .....	296
Przypisywanie zakładki .....	298
Tworzenie połączenia z obiektem z przypisaną zakładką.....	299
Tworzenie hiperpołączeń.....	300
Sprawdzanie konfliktów obiektów HTML.....	301
Eksportowanie stron WWW stworzonych w CorelDRAW 10 .....	302
<b>Rozdział 18. Drukowanie</b>	<b>305</b>
Drukowanie dokumentu .....	306
Drukowanie dwóch i więcej kopii.....	306
Drukowanie określonych stron.....	307
Skalowanie wydruku .....	308
Kafelkowanie wydruku .....	309
Wybieranie drukarki .....	310
Ustawianie rozmiaru i położenia stron wydruku dla innej drukarki .....	311
Dodawanie informacji o pliku i paserów.....	312
Tworzenie wyciągów barwnych.....	314
Tworzenie plików w formacie PostScript (.ps).....	316
Tworzenie plików w formacie Encapsulated PostScript (.eps).....	316
Otwieranie zakładki Preflight (analiza wstępna).....	318
Otwieranie okna Print Preview (podgląd wydruku).....	319
Skalowanie rysunku w oknie Print Preview (podgląd wydruku).....	320
Rozmieszczanie rysunku na stronie wydruku .....	321
Powiększanie i zmniejszanie .....	321
Otwieranie minipodglądu .....	322
<b>Skorowidz</b>	<b>323</b>

# Efekty specjalne

# 15

W tym rozdziale poznasz zasady działania obwiedni, która umożliwia uzyskiwanie prostych, a efektownych zmian w obiektach poprzez wykrzywianie ich kształtów. Będziesz używał do tego narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Następnie będziesz dokonywać metamorfozy jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza). Potem nauczysz się uzyskiwać przezroczystość obiektu przy użyciu narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość). Poznasz także narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie), które służy do szybkiego rozciągania i zmiany kształtu obiektów. W tym rozdziale poznasz jeszcze zupełnie nowe narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys). Na końcu zaś nauczysz się modelować smugę imitującą ruch obiektu.

Efekty specjalne



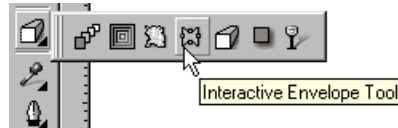
## Rozdział 15.

Obwiednia służy do wykrzywiania obiektów. Wyobraź sobie pojemnik, do którego włączasz obiekt, przez co dopasowuje on swoje kształty do kształtu pojemnika. Właśnie tak działa obwiednia. Kształt obwiedni można zmienić przy użyciu narzędzia *Shape* (kształt) lub *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) oraz węzłów otaczających obiekt.

Narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) znajdziesz na palecie wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.1). Po wybraniu tego narzędzia wszystkie jego opcje pojawiają się na pasku właściwości (rysunek 15.2).

### Korzystanie z narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) w celu zmiany kształtu obiektu

1. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) z palety wysuwanej *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.1).
2. Zaznacz kursorem obiekt, który chcesz przekształcić (rysunek 15.3). O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się prostokątnej ramki (czerwonej przerywanej linii z węzłami).
3. Wybierz tryb pracy obwiedni kliknięciem jednego z przycisków:
  - *Straight-line* (linia prosta) – pomiędzy wszystkimi narożnymi węzłami obiektu zniekształcanego utrzymane zostaną linie proste (rysunek 15.4a);
  - *Single-arc* (pojedynczy łuk) – każdą parę narożnych węzłów połączy linia krzywa (rysunek 15.4b);



**Rysunek 15.1.** Narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) znajdziesz w palecie wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza)



- Linia prosta
- Pojedynczy łuk
- Podwójny łuk
- Nieograniczony

**Rysunek 15.2.** Pasek właściwości współpracuje z narzędziem *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Udostępniane są na nim wszystkie opcje tego narzędzia



**Rysunek 15.3.** Zaznacz obiekt, nad którym chcesz popracować, kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Wokół obiektu pojawi się osiem węzłów połączonych linią przerywaną



Rysunek 15.4a.



Rysunek 15.4b.



Rysunek 15.4c.



Rysunek 15.4d.



Rysunek 15.5. Ukształtuj obwiednię przeciągając jej węzły przy użyciu narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). (Tu pracowano w trybie *Straight-line* (linia prosta))



Rysunek 15.6. Czy to możliwe, że ten facet jest na księżycu?

- *Double-arc* (podwójny łuk) – każdą parę narożnych węzłów połączy linia falująca (rysunek 15.4c);
  - *Unconstrained* (nieograniczony) – krawędź obiektu może być dowolnie ukształtowana poprzez przeciąganie węzłów i punktów kontrolnych tak, jak gdyby był to kontur narysowany przy użyciu narzędzi *Freehand* (rysunek odręczny) lub *Bezier* (krzywe Beziera) (rysunek 15.4d).
4. Przeciągnij węzły kursorem tak, by nadać obwiedni pożądaną kształt (rysunek 15.5).

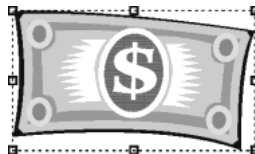
### Wskazówki

- Pracując w trybie *Unconstrained* (nieograniczony) możesz za pomocą narzędzia *Shape* (kształt) i paska właściwości dodawać nowe węzły, zmieniać ich typ i zmieniać kształt obwiedni, jak gdyby była to zwyczajna krawędź obiektu. (Dokładne informacje o węzłach znajdziesz w rozdziale 6.).
- Możesz także tworzyć obwiednie naśladujące jakieś typowe kształty. Na rysunku 15.6 za twarzą umieszczono kontur księżyc. Twarz została następnie zaznaczona i dodano do niej obwiednię w trybie *Unconstrained* (nieograniczony). Potem – opierając się na wzorcu, którym był księżyc – nadano jego kształt obwiedni. Zmiana kształtu obwiedni spowodowała zmianę kształtu twarzy.
- Jeżeli chcesz wpasować w obwiednię kilka obiektów, musisz je przedtem zgrupować.

Standardowe wzorce umożliwiają szybkie dodanie specyficznych kształtów obwiedni do obiektu. Wzorce te są łatwe w użyciu i pozwalają zrozumieć zasadę działania obwiedni.

### Korzystanie z wzorców obwiedni

1. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia).
2. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować wzorcową obwiednię (rysunek 15.7). Wokół obiektu pojawi się obwiednia w postaci ośmiu węzłów połączonych czerwoną linią przerywaną.
3. Wybierz kształt obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec) znajdującego się na pasku właściwości (rysunek 15.8). Obiekt przyjmie kształt obwiedni (rysunek 15.9). Każdy z wzorców obwiedni nadaje obiektowi odmienny wygląd.



Rysunek 15.7. Zaznacz obiekt kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia)



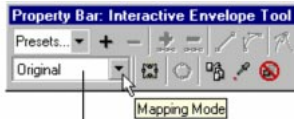
Rysunek 15.8. Wybierz kształt obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec)



Rysunek 15.9. Obiekt przyjmuje kształt obwiedni



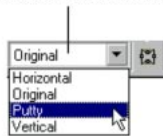
Rysunek 15.10a – d. Wypróbuj różne wzorce obwiedni. Rezultatu nigdy do końca nie przewidzisz



Menu rozwijane trybu odwzorowania

**Rysunek 15.11.** W menu rozwijanym *Mapping Mode* (tryb odwzorowania) wybiera się sposób, w jaki obiekt jest kształtowany przez obwiednię

Menu rozwijane trybu odwzorowania



**Rysunek 15.12.** Tryb odwzorowania można wybrać z paska właściwości, gdy wybrane zostało narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia)



**Rysunek 15.13.** Tak wygląda obiekt oryginalny przed zastosowaniem pokazanego wzorca obwiedni



**Rysunek 15.14a.** Tu użyto trybu odwzorowania *Horizontal* (poziomo)



**Rysunek 15.14b.** Tu użyto trybu odwzorowania *Original* (oryginal)



**Rysunek 15.14c.** Tu użyto trybu odwzorowania *Putty* (elastycznie)



**Rysunek 15.14d.** Tu użyto trybu odwzorowania *Vertical* (pionowo)

Z pewnością zwróciłeś już uwagę na menu rozwijane *Mapping Mode* (tryb odwzorowania), które występuje również na pasku właściwości (rysunek 15.11). Tryb odwzorowania wpływa na sposób działania obwiedni. Efekty działania trybu odwzorowania są wyraźnie widoczne, gdy stosuje się je w obiekcie wykorzystującym wzorec obwiedni.

### Nadawanie obwiedni trybu odwzorowania

1. Zaznacz obiekt, w którym chcesz zastosować obwiednię, kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia).
2. Wybierz tryb odwzorowania z menu rozwijanego. Znajdziesz je na pasku właściwości (rysunek 15.12).
3. Wybierz wzorec obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec) (rysunek 15.8). Obiekt przyjmuje kształt nadany przez obwiednię i tryb odwzorowania. Rysunek 15.13 przedstawia oryginalny wygląd obiektu przed dodaniem wzorca obwiedni. Na rysunkach 15.14a – d widoczne są rezultaty zastosowania różnych trybów odwzorowania przy zachowaniu tego samego kształtu obwiedni.

*Projekt specjalny*  
**Kształtowanie obwiedni  
jako obiektu**

W rozdziale 6. nauczyłeś się rysować serce przy użyciu węzłów. Teraz możesz uzupełnić serce słowem „LOVE” wykorzystując w tym celu obwiednię w kształcie serca.

**Wpisanie w kształt serca słowa LOVE**

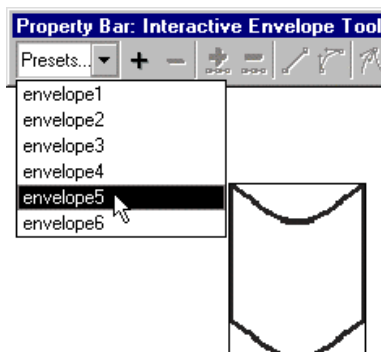
1. Narysuj serce zgodnie z poleceniami opisanymi w rozdziale 6. (rysunek 15.15).
2. Napisz słowo „LOVE” przy użyciu narzędzia *Text* (tekst). Wybierz typ i rozmiar czcionki i dopasuj rozmiar słowa do szerokości serca (rysunek 15.16).
3. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) (rysunek 15.1), a następnie zaznacz tekst. Wokół obiektu pojawi się prostokątna obwiednia.
4. Otwórz listę wzorców obwiedni kliknięciem przycisku *Add Preset* (dodaj wzorzec), który znajdziesz na pasku właściwości. Przejrzyj menu rozwijane (przesuwając suwakiem) i znajdź wzorzec najbardziej zbliżony do serca (rysunek 15.17).



Rysunek 15.15. Narysuj serce

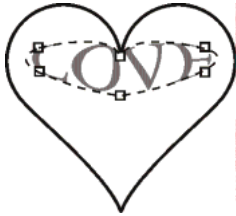


Rysunek 15.16. Napisz słowo „LOVE”, a następnie dopasuj jego rozmiar do rozmiaru serca

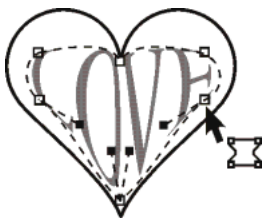


Rysunek 15.17. W menu rozwijanym *Add Preset* (dodaj wzorzec) znajdź wzorzec obwiedni w kształcie serca





**Rysunek 15.18.** Gdy klikniesz wzorec serca, wokół tekstu pojawi się obwiednia w kształcie serca



**Rysunek 15.19.** Wzorując się na sercu nadaj jego kształt obwiedni przeciągając w tym celu jej węzły i punkty kontrolne



**Rysunek 15.20.** Gdy zakończysz modelowanie kształtu obwiedni, tekst dopasuje się do serca



**Rysunek 15.21.** Nadaj sercu i tekstowi wybrane kolory wypełnienia

5. Kliknij wzorec serca. Wokół tekstu pojawi się mała obwiednia w kształcie serca (rysunek 15.18).

6. Wzorując się na narysowanym wcześniej sercu, nadaj jej kształt obwiedni. W tym celu przeciągnij odpowiednio węzły i punkty kontrolne obwiedni (rysunek 15.19).

7. Tekst rozciągnie się do krawędzi obwiedni (rysunek 15.20). Wypełnij wybranym kolorem serce (czerwony jest zawsze dobrym wyborem), a innym kolorem wypełnij tekst (rysunek 15.21).

### Wskazówki

- Aby dodać nową obwiednię do utworzonego już obiektu, kliknij przycisk *Add New Envelope* (dodaj nową obwiednię) (rysunek 15.22).
- By wyeksportować serce i przekształcony tekst, musisz je razem zgrupować (po szczegóły zajrzyj do podrozdziału „Grupowanie obiektów” w rozdziale 14.).



**Rysunek 15.22.** Kliknij przycisk *Add New Envelope* (dodaj nową obwiednię) i dodaj obiektowi ukształtowanemu za pomocą obwiedni nową obwiednię

Efekt metamorfozy polega na stworzeniu pomiędzy dwoma obiektami określonej liczby „kroków” lub obiektów pośrednich. Metamorfoza może służyć do szybkiego uzyskiwania kilku kopii obiektu (tę możliwość wykorzystałeś, gdy w poprzednim rozdziale tworzyłeś projekt specjalny) lub do uzyskania efektu przekształcenia jednego obiektu w drugi. Taka metamorfoza może zostać zwielokrotniona, co sprawi, że obiekt będzie wyglądał tak, jakby błyszczał.

### Przekształcenie jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia Interactive Blend (interakcyjna metamorfoza)

1. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) dwa obiekty, które chcesz połączyć efektem metamorfozy (rysunek 15.23).
2. Wybierz narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.24). Obok kursora pojawi się symbol w kształcie stroniczek i strzałki.
3. Ustaw kursor na pierwszym obiekcie, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij ją do drugiego obiektu. Podczas przeciągania pojawi się linia przerywana (rysunek 15.25).
4. Zwolnij przycisk myszy. Pomiedzy zaznaczonymi obiektami pojawią się obiekty obrazujące kolejne „kroki” metamorfozy (rysunek 15.26).

#### Wskazówka

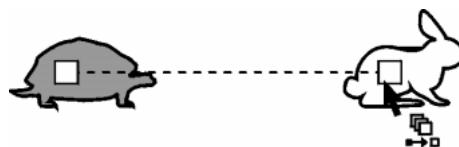
- Do zwiększania i zmniejszania ilości pojawiających się „kroków” metamorfozy oraz ustalania kąta obrotu używa się okienka tekstowego znajdującego się na pasku właściwości (rysunek 15.27).



Rysunek 15.23. Zaznacz dwa obiekty, które mają uczestniczyć w metamorfozie



Rysunek 15.24. Narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza)



Rysunek 15.25. Przeciągnij narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) od pierwszego obiektu do drugiego



Rysunek 15.26. Gdy zwolnisz przycisk myszy, pomiędzy oryginalnymi obiektami pojawią się obiekty przejściowe

Liczba kroków      Kąt obrotu



Rysunek 15.27. Liczbę „kroków” przejściowych i stopień ewentualnego obrotu możesz zmienić korzystając z okienka tekstowego znajdującego się na pasku właściwości



**Rysunek 15.28.** Obiekty mają już odpowiednie rozmiary. Czekają tylko na wypełnienie kolorem



**Rysunek 15.29.** Obiekty są już pokolorowane. Teraz trzeba tylko przeprowadzić metamorfozę



**Rysunek 15.30.** Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) od obiektu pierwszego do drugiego. To będzie „krok” pierwszy



**Rysunek 15.31.** Pierwszy etap metamorfozy zakończony

Aby przeprowadzić metamorfozę zwielokrotnioną, trzeba wpieryw narysować obiekty, które mają zostać jej poddane. Następnie trzeba wypełnić je kolorami i kolejno połączyć. W tym przykładzie dodano blasku zwykłej gwiazdce.

### Metamorfoza zwielokrotniona

1. Narysuj obiekty, które chcesz poddać metamorfozie (rysunek 15.28). W tym przykładzie gwiazdka została trzykrotnie skopiowana, a każda z kopii została odpowiednio powiększona tak, by gwiazdki mieściły się w sobie.
2. Dodaj do obiektów różne kolory i ułóż je w odpowiedniej kolejności (rysunek 15.29). Gwiazdki zostały skopiowane i przeskalowane, dzięki czemu ułożone są współśrodkowo. Wypełnione zostały kolorami od czerwonego (brzeg) do żółtego (środek).
3. Z włączonym narzędziem *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) ustaw kursor nad pierwszym obiektem, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij do następnego (rysunek 15.30). W naszym przykładzie metamorfoza została przeprowadzona od gwiazdki czarnej w stronę dużej białej gwiazdki (rysunek 15.31).

Rozdział 15.

4. Ustaw kursor nad kolejnym obiektem, wciśnij lewy przycisk myszy i znowu przeciągnij (rysunek 15.32). W tym przykładzie metamorfozę przeprowadzono od gwiazdki szarej w stronę czarnej gwiazdki (rysunek 15.33).



**Rysunek 15.32.**  
*Przeciągnij myszą od kolejnego wybranego obiektu w stronę obiektu odniesienia*

5. Powtarzaj czynności opisane w poprzednim punkcie tak długo, aż wszystkie obiekty składowe przejdą metamorfozę (rysunek 15.34). W tym przykładzie trzeci i ostatni punkt ćwiczenia polegał na przeciągnięciu myszą od środkowej białej gwiazdeczki do szarej.



**Rysunek 15.33.**  
*Zakończona metamorfoza pomiędzy gwiazdką szarą i czarną*

**Wskazówki**

- Pozwól swojej wyobraźni rozwinąć skrzydła. Prawie każdy kształt i cień można stworzyć za pomocą metamorfozy (rysunki 15.35a – b).
- Jeżeli przeprowadzona właśnie metamorfoza nie znajduje Twego uznania (lub coś po prostu nie wyjdzie), wróć do poprzedniego etapu korzystając z kombinacji klawiszy *Ctrl+Z*.
- Nawet po przeprowadzeniu zwielokrotnionej metamorfozy możesz zmienić liczbę „kroków” każdej z kolejnych metamorfoz. Wystarczy zaznaczyć jeden z oryginalnych obiektów narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) i wpisać nową liczbę w okienku tekstowym *Number of Steps* (liczba „kroków”) (rysunek 15.27).



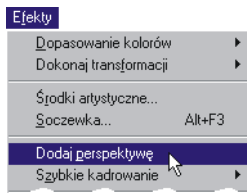
**Rysunek 15.34.**  
*Ostatnią czynnością jest metamorfoza pomiędzy najmniejszą białą gwiazdką a gwiazdką szarą*



**Rysunki 15.35a-b.** *Wiele widocznych na tych rysunkach kombinacji światła i cienia zostało stworzonych poprzez zastosowanie metamorfozy*



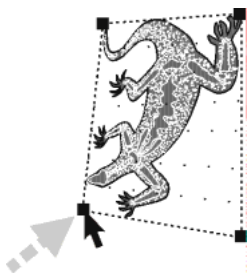
**Rysunek 15.36.** Zaznacz obiekt narzędziem *Pick Tool* (wskaznik)



**Rysunek 15.37.** Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Add Perspective* (dodaj perspektywę)



**Rysunek 15.38.** Obiekt pokryje prostokątną siatką złożoną z czerwonych kropek i uchwytów w narożnikach



**Rysunek 15.39.** Perspektywa zmienia się w trakcie przeciągania myszą

Dodanie perspektywy stwarza efekt oddalenia i dodaje rysunkom głębi.

### Dodawanie efektu perspektywy

1. Zaznacz obiekt narzędziem *Pick Tool* (wskaznik) (rysunek 15.36).
2. Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Add Perspective* (dodaj perspektywę) (rysunek 15.37). Obiekt zostanie przykryty prostokątną siatką złożoną z czerwonych kropek i czterech uchwytów w narożnikach (rysunek 15.39).
3. Ustaw kursor na jednym z uchwytów, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij. Zmiana kształtu siatki wywołana przeciągnięciem powoduje zmianę perspektywy.
4. Gdy uzyskasz odpowiedni efekt, zwolnij przycisk myszy.

### Wskazówki

- Podczas przeciągania uchwytu na ekranie pojawi się znaczek X symbolizujący punkt zbiegu. Jego także możesz użyć do zmiany perspektywy.
- Efekt perspektywy może być dodany jednocześnie do wielu obiektów. Przed zaznaczeniem trzeba je tylko zgrupować.
- Efekt perspektywy usuwamy przeciągając jeden z uchwytów na drugi lub wybierając z menu *Effects* (efekty) polecenie *Clear Perspective* (wyczyść perspektywę).

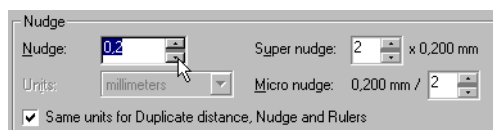
Dodanie cienia powoduje, że obiekt wygląda bardziej realistycznie (jakby był trójwymiarowy). Dodanie do obiektu cienia może także złagodzić jego wygląd. Cień może być wykorzystany do tworzenia konturu rysunku, który jest wypełniony takim samym kolorem jak tło (rysunek 15.40).

### Tworzenie obiektu obrysowanego własnym cieniem

1. Otwórz okno dialogowe *Options* (opcje), wybierając polecenie *Options* (opcje) z menu *Tools* (narzędzia).
2. Przejdź do panelu *Rulers* (suwaki), klikając kolejno pozycje *Document* (dokument) *Rulers* (suwaki) na liście kategorii.
3. W polu *Nudge* (podsuwanie), znajdującym się po prawej stronie okna dialogowego, zmień wartość w okienku tekstowym *Nudge* (podsunięcie) na 0,2 mm (rysunek 15.41) i kliknij przycisk *OK*.
4. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaznikiem) obiekt, któremu chcesz dodać cień (rysunek 15.42).
5. Wypełnij zaznaczony obiekt takim samym kolorem, jakiego planujesz użyć do wypełnienia tła rysunku, a następnie usuń kontur obiektu kliknięciem prawym klawiszem myszy próbki koloru przekreślonej znakiem X (rysunek 15.43). (W tym przykładzie do wypełnienia obiektu i jego tła użyto 30-procentowej czerni.)
6. Z menu *Edit* (edycja) wybierz polecenie *Copy* (kopiuj) lub użyj kombinacji klawiszy *Ctrl+C*. Kopia obiektu znajdzie się w schowku.
7. Ustaw kursor na obiekcie, wciśnij prawy klawisz myszy i przeciągnij ją na prawo i w dół od obiektu oryginalnego (rysunek 15.44).



Rysunek 15.40. Cień może być wykorzystany do tworzenia tekstu lub dowolnego innego obiektu



Rysunek 15.41. Zmień ustawienie podsunięcia na 0.2 mm



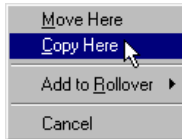
Rysunek 15.42. Zaznacz obiekt, który chcesz obrysować jego własnym cieniem



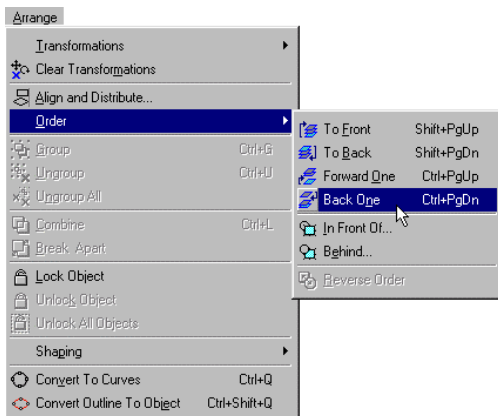
Rysunek 15.43. Wypełnij obiekt kolorem, który wybrałeś dla tła, i usuń jego kontur



Rysunek 15.44. Przeciągnij kopię obiektu, wciskając prawy klawisz myszy



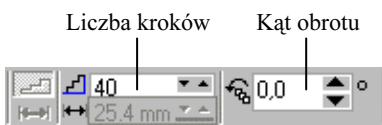
Rysunek 15.45. W menu podręcznym kliknij polecenie Kopiuj tutaj (Copy Here)



Rysunek 15.46. W menu dodatkowym polecenia Kolejność (Order) z menu Rozmieszczenie (Arrange) wybierz polecenie Przesuń niżej (Back One)



Rysunek 15.47. Zmień kolor wypełnienia oryginalnego obiektu na ciemniejszy o kilka tonów



Rysunek 15.48. Ustaw liczbę kroków na 40, a obrót na 0

8. Zwolnij klawisz myszy. Na ekranie pojawi się menu podręczne z pytaniem, czy chcesz obiekt przenieść, skopiować, czy dodać do rolety. Wybierz polecenie *Copy Here* (kopiuj tutaj) (rysunek 15.45).

9. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+PageDown* lub z menu dodatkowego polecenia *Order* (kolejność), znajdującego się w menu *Arrange* (rozmieszczenie), wybierz polecenie *Back One* (przesuń niżej) (rysunek 15.46). Kopia obiektu zostanie umieszczona za nim.

10. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) oryginalny obiekt.

11. Zmień kolor wypełnienia oryginalnego obiektu na ciemniejszy o kilka tonów (rysunek 15.47). (W tym przykładzie użyto 60-procentowej czerni.)

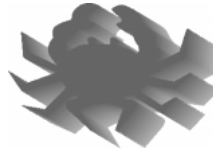
12. Wybierz narzędzie *Interactive Blend Tool* (interakcyjna metamorfoza) z palety wysuwanej *Interactive Tool* (interakcyjne narzędzie).

13. W okienku tekstowym *Number of Steps* (liczba kroków) wpisz 40, a w okienku *Blend rotation* (obrót) – 0 (rysunek 15.48).

14. Ustaw kursor na obiekcie oryginalnym, wciśnij lewy klawisz myszy i przeciągnij go na kopię.

Rozdział 15.

15. Zwolnij klawisz myszy. Obiekty zleją się ze sobą (rysunek 15.49).
16. Włącz *Pick Tool* (wskaźnik).
17. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Na ekranie pojawi się zaznaczona kopia oryginalnego obiektu.
18. Kliknij próbkę z kolorem białym, by wypełnić kopię (rysunek 15.50).
19. Teraz musisz podsunąć białą kopię lekko na lewo nad obiekt powstały z połączenia, by uzyskać efekt podświetlenia. Aby tego dokonać, będziesz musiał użyć funkcji podsunęcia. Na klawiaturze wciśnij klawisz ze strzałką skierowaną w górę – obiekt przesunie się o 0,2 mm w górę, a następnie wciśnij klawisz ze strzałką skierowaną w lewo – obiekt przesunie się o 0,2 mm w lewo. To przesunięcie jest prawie niezauważalne.
20. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Pojawi się kolejna kopia oryginalnego obiektu (rysunek 15.51).
21. Przy użyciu narzędzia *Rectangle* (prostokąt) narysuj prostokąt nieco większy od stworzonego obiektu. Wypełnij go wcześniej wybranym kolorem.
22. Ustaw prostokąt dokładnie nad obiektem.
23. Wciśnij kombinację klawiszy *Shift+PageDown* lub wybierz polecenie *To Back* (przesuń pod spód) z menu dodatkowego polecenia *Order* (kolejność) znajdującego się w menu *Arrange* (rozmieszczenie). Prostokąt przemieści się pod wszystkie ułożone na sobie warstwowo obiekty. Teraz widoczny jest cień obiektu (rysunek 15.52).



**Rysunek 15.49.** Po zwolnieniu lewego klawisza myszy obiekty łączą się



**Rysunek 15.50.** Nadaj kopii białe wypełnienie

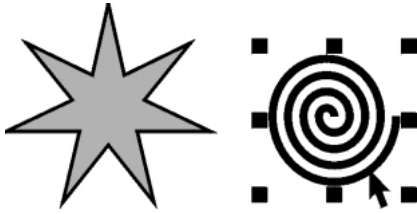


**Rysunek 15.51.** Kolejną kopię obiektu oryginalnego dodaj wybierając z menu *Edycja* (*Edit*) polecenie *Kopiuj* (*Copy*)

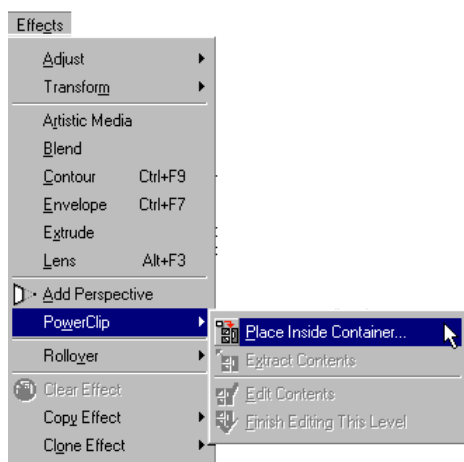


**Rysunek 15.52.** Po dodaniu prostokąta z wypełnieniem tła widoczny stanie się cień obiektu

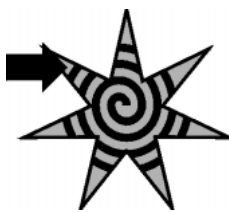




Rysunek 15.53. Zaznacz obiekt, który ma być zawartością



Rysunek 15.54. Z menu dodatkowego polecenia *Power Clip* (szybkie kadrowanie) znajdującego się w menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Place Inside Container* (umieść w kadrze)



Rysunek 15.55. Gdy klikniesz obiekt-kontener, obiekt-zawartość znajdzie się w jego środku

Przy użyciu polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) możesz umieścić jeden obiekt w drugim. Gdy używasz tego polecenia, jeden obiekt staje się *kontenerem*, a drugi stanowi jego *zawartość*. Każda wystająca poza obiekt-kontener część obiektu, który stał się jego zawartością, zostaje odcięta.

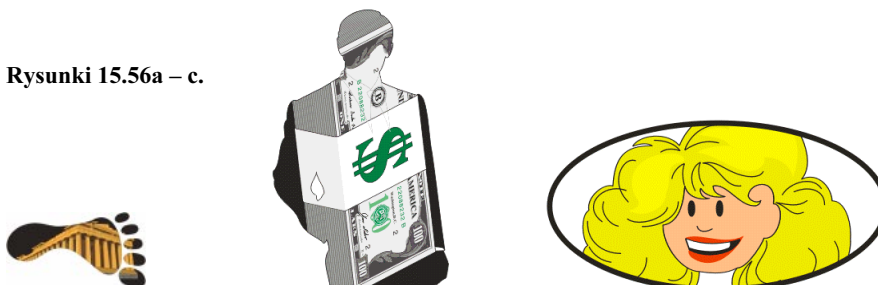
### Szybkie kadrowanie obiektów

1. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) obiekt, który ma stać się zawartością (rysunek 15.53).
2. Z menu dodatkowego polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) znajdującego się w menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Place Inside Container* (umieść w kadrze) (rysunek 15.54). Kursor zmieni się w dużą czarną strzałkę.
3. Kliknij obiekt-kontener. Pojawi się w nim obiekt-zawartość (rysunek 15.55).

### Wskazówki

- Kontenerem może być dowolny obiekt o zamkniętej krawędzi, który stworzony został w CorelDRAW – gwiazda, wielokąt czy tekst ozdobny.
- Zawartością może być dowolny obiekt stworzony w CorelDRAW lub obiekt importowany (na przykład mapa bitowa). (Więcej informacji o mapach bitowych znajdziesz w rozdziale 16.)
- Korzystając z polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) puść wodze wyobraźni. Nigdy nie wiadomo, jakie połączenia dadzą ciekawe efekty (rysunki 15.56a – c).

Rysunki 15.56a – c.



Narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) daje możliwość tworzenia obiektów – jak się pewnie domyślasz – przezroczystych. Gdy obiekt przezroczysty zostaje umieszczony na innym obiekcie, obiekt znajdujący się pod nim nadal jest widoczny. To, jak go widać, zależy od typu przezroczystości. Narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) działa tak samo jak narzędzie *Interactive Fill* (interakcyjne wypełnienie) (zajrzyj do podrozdziału „Dodawanie wypełnienia tonalnego liniowego” w rozdziale 10.) i dodaje do obiektu „wypełnienie” przezroczystością jednolitą, tonalną, deseniem lub teksturą.

W rzeczywistości te „wypełnienia” są maskami w skali szarości. Maskę zakrywa fragment obiektu, ale pozostała część obiektu zostaje niezmieniona.

### Tworzenie przezroczystości

1. Wybierz narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) z paska narzędzi (rysunek 15.57). Obok kursora pojawi się mały kieliszek.
2. Wskaż kliknięciem obiekt, który ma stać się przezroczysty (rysunek 15.58). (O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się węzłów).
3. Ustaw kursor w miejscu, od którego ma zaczynać się wypełnienie przezroczystością.
4. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij ją do miejsca, w którym wypełnienie przezroczystością ma się zakończyć (rysunek 15.59).
5. Zwolnij przycisk myszy. Obiekt stanie się szary i zamglony (rysunek 15.60). Jeżeli przesuniesz teraz przezroczysty obiekt nad jakiś inny, będzie on nadal widoczny poprzez obiekt przezroczysty (rysunek 15.61).



Rysunek 15.57. Wybierz narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) z paska narzędzi



Rysunek 15.58. Zaznacz obiekt, który ma stać się przezroczysty



Rysunek 15.59. Aby obiekt stał się przezroczysty, musisz przeciągnąć kursor narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość)



Rysunek 15.60. Po zwolnieniu przycisku myszy obiekt stanie się przezroczysty. Standardowym wypełnieniem przezroczystości jest wypełnienie tonalne



Rysunek 15.61. Gdy ponad jakiś inny obiekt przesuniesz obiekt, w którym przed chwilą wprowadziłeś zmiany, będziesz mógł przekonać się, że stał się on przezroczysty

Po wybraniu narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) na pasku właściwości zachodzą zmiany. Udostępnione zostają różne funkcje wybranego narzędzia (rysunek 15.62). Dostępne są cztery typy przezroczystości:

- *Uniform* (jednolita) – przezroczystość pokrywająca obiekt jest równomierna;
- *Fountain* (tonalna) – przezroczystość obiektu stopniowo narasta;

- *Pattern* (deseniu) – obiekt przykrywa półprzezroczysty deseni;
- *Texture* (tekstury) – obiekt przykryty zostaje półprzezroczystą teksturą.

Przy użyciu paska właściwości można ustawić także sposób oddziaływania między kolorami wypełnienia przezroczystością a kolorami obiektów przykrytych. Gdy wprowadzone wypełnienie okaże się nieodpowiednie, zawsze możesz kliknąć przycisk *Remove* (usuń przezroczystość) i nadać nowe.



Rysunek 15.62. Pasek właściwości oferuje dostęp do różnych opcji przezroczystości

Rysunek 15.63. Miś oryginalny – przed umieszczeniem na słowie „BEAR” i dodaniem maski przezroczystości



Sprawdź efekty uzyskiwane dzięki zastosowaniu różnych typów przezroczystości. Na rysunku 15.63. pokazane są dwa obiekty: miś i słowo „BEAR” przed zmianą misia w obiekt przezroczysty i nasunięciem go na tekst. Na rysunkach 15.64a – e pokazano różne typy przezroczystości.



Rysunek 15.65a. *Uniform Transparency* (przezroczystość jednolita)



Rysunek 15.64b. *Linear Transparency* (przezroczystość tonalna)



Rysunek 15.64c. *Radial Transparency* (przezroczystość tonalna)



Rysunek 15.64d. *Conical Transparency* (przezroczystość tonalna)

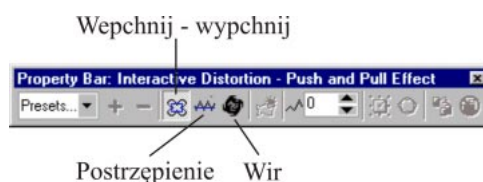


Rysunek 15.64e. *Texture Transparency* (przezroczystość tekstury)

Narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65) daje możliwość szybkiego dodawania obiektom ciekawych efektów. Tak jak w przypadku pozostałych narzędzi interakcyjnych, funkcje narzędzia *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) udostępnione są na pasku właściwości (rysunek 15.66). Zniekształcenie występuje w trzech typach: *Push and Pull* (wepchnij i wypchnij), *Zipper* (postrzępienie) i *Twister* (wir) i może być dodawane do każdego obiektu stworzonego w CorelDRAW 10 (także do tekstu ozdobnego).



Rysunek 15.65. Narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) wybierz z palety wysuwanej interaktywnej metamorfozy



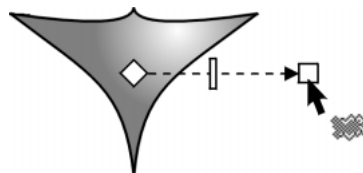
Rysunek 15.66. Na pasku właściwości, w zależności od wybranego typu zniekształcania, udostępniane są różne funkcje zniekształcania

### Zniekształcenie typu Push and Pull (wepchnij i wypchnij)

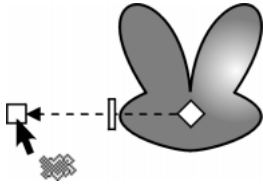
1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) z palety wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.65). Obok kursora pojawi się zdeformowany prostokąt.
2. Wybierz opcję *Push and Pull* (wepchnij i wypchnij) znajdującą się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz kliknięciem obiekt, który chcesz zmienić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się węzłów).
4. Ustaw kursor w pobliżu środka obiektu.
5. Dla uzyskania efektu wepchnięcia wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą w prawo (rysunek 15.68). Efekt wypchnięcia uzyskasz przeciągając myszą w lewo (rysunek 15.69).
6. Gdy osiągniesz zamierzony efekt, zwolnij przycisk myszy.



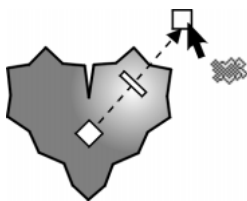
Rysunek 15.67. Zaznacz obiekt kursorem narzędzia *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie)



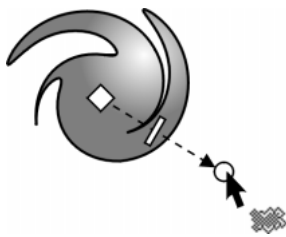
Rysunek 15.68. Dla uzyskania efektu wepchnięcia przeciągnij myszą z wciśniętym lewym przyciskiem w prawo



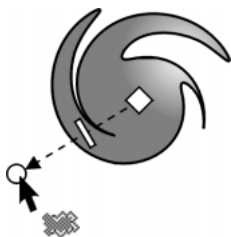
**Rysunek 15.69.** W celu uzyskania efektu wypchnięcia przeciągnij myszą w lewo z wciśniętym lewym przyciskiem



**Rysunek 15.70.** W celu uzyskania postrzępienia przeciągnij kursor w dowolnym kierunku



**Rysunek 15.71.** Efekt przeciągnięcia kursorem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara



**Rysunek 15.72.** Efekt przeciągnięcia kursorem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara

## Zniekształcenie typu postrzępienie

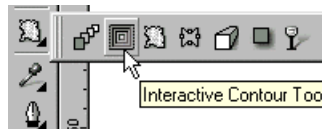
1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65).
2. Kliknij przycisk *Zipper* (postrzępienie) znajdujący się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz obiekt, który chcesz postrzępić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów obiektu).
4. Ustaw kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć wystrzępianie, a następnie wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą (rysunek 15.70).
5. Gdy uzyskasz pożądaną efekt, zwolnij przycisk myszy.

## Zniekształcenie typu wir

1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65).
2. Kliknij przycisk *Twister* (wir) znajdujący się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz obiekt, który chcesz zniekształcić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów wokół obiektu).
4. Ustaw kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć zniekształcanie, a następnie wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (rysunek 15.71) lub w kierunku przeciwnym (rysunek 15.72).
5. Gdy osiągniesz zamierzony efekt, zwolnij przycisk myszy.

## Rozdział 15.

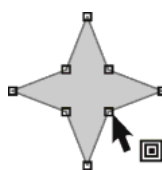
Narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) tworzy *linie konturu* bazując na konturach obiektów. Dowolnie ustawiać można jednak grubość linii konturu, kolor i kierunek przesunięcia (ku środkowi obiektu, na zewnątrz, do wewnątrz).



**Rysunek 15.73.** Wybierz narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys)

### Tworzenie konturu obiektu

1. Włącz narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys). Znajdziesz je na palecie wysuwanej narzędzia *Interactive Beld* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.73).
2. Zaznacz kliknięciem obiekt, który chcesz obrysować konturem (rysunek 15.74)
3. Ustaw kursor tuż przy krawędzi obiektu.
4. Przeciągnij myszą do wewnątrz obiektu, a powstanie obrys wewnętrzny (rysunek 15.75). Jeżeli przeciągniesz myszą na zewnątrz, stworzysz kontur zewnętrzny (rysunek 15.76).



**Rysunek 15.74.** Zaznacz obiekt, który chcesz obrysować konturem. O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów wokół obiektu

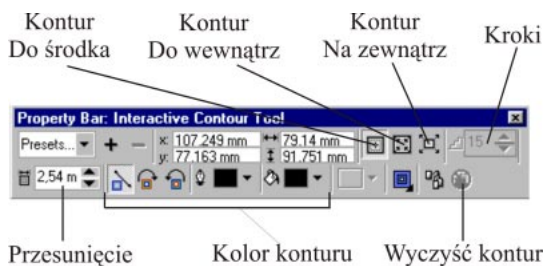


**Rysunek 15.75.** Kontur wewnętrzny tworzy się przeciągając mysz do wewnątrz



**Rysunek 15.76.** Kontur zewnętrzny tworzy się przeciągając mysz na zewnątrz

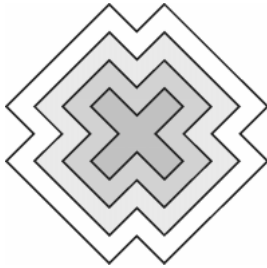
Po wybraniu narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) na pasku właściwości automatycznie udostępniane są wszystkie opcje tego narzędzia (rysunek 15.77).



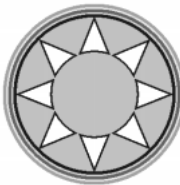
**Rysunek 15.77.** Pasek właściwości daje szybki dostęp do opcji interakcyjnego obrysu



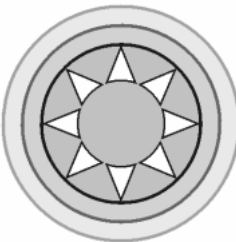
**Rysunek 15.78.** Zaznacz obiekt posiadający obrys. Ten obiekt ma kontur zewnętrzny



**Rysunek 15.79.** Obiekt pojawia się z nową liczbą konturów. Teraz posiada on trzy zewnętrzne linie konturu



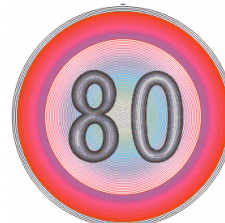
**Rysunek 15.80.** Zaznacz obiekt posiadający kontur. Ten obiekt ma dwie zewnętrzne linie konturu (każda o grubości 1,3 cm)



**Rysunek 15.81.** Obiekt pojawia się z konturami o nowej grubości. Teraz grubość każdej linii konturu wynosi 2,6 cm



**Rysunki 15.82a – c.** Dodawanie konturów może się odbywać na wiele sposobów. Zastosowanie dużej liczby „kroków” przy ustawieniu małej grubości konturu da efekt rozświetlenia



## Zmiana liczby konturów

1. Zaznacz obiekt narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) (rysunek 15.78).
2. Po wybraniu narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) wpisz nową liczbę w okienku *Contour Steps* (liczba „kroków”) na pasku właściwości (rysunek 15.77).
3. Wciśnij klawisz *Enter*. Obiekt pojawia się z nową liczbą obrysów (rysunek 15.79).

## Zmiana grubości linii konturu

1. Zaznacz już obrysowany obiekt kursorem narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) (rysunek 15.80).
2. Wpisz nową wielkość w okienku tekstowym *Contour Offset* (przesunięcie konturu) (rysunek 15.77).
3. Wciśnij klawisz *Enter*. Obiekt pojawia się z konturem nowej grubości (rysunek 15.81).

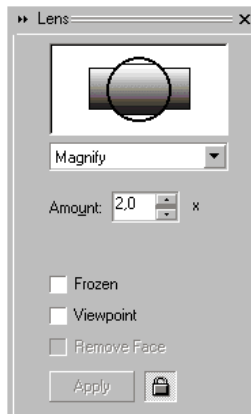
## Wskazówka

- Poeksperymentuj trochę z różnymi ustawieniami wprowadzanymi na pasku właściwości. Za pomocą tego narzędzia można stworzyć naprawdę ciekawe efekty (rysunki 15.82a – c).

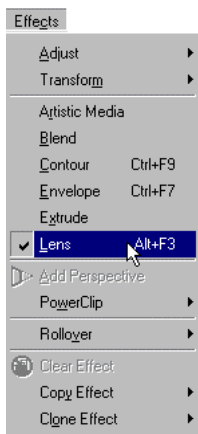
Doker *Lens* (soczewki) (rysunek 15.83) umożliwia uzyskiwanie efektów, jakie powstają przy zastosowaniu różnych soczewek w aparacie fotograficznym – *Fish Eye* (rybie oko), *Brightening* (rozjaśnienie), *Transparency* (przezroczystość), *Color Inversion* (inwersja kolorów). W funkcji soczewki, przez którą oglądany jest obiekt, może być użyty każdy obiekt zamknięty (na przykład kwadrat, gwiazda czy tekst ozdobny).

### Tworzenie efektu soczewki

1. Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Lens* (soczewki) (rysunek 15.84) lub użyj kombinacji klawiszy *Alt+F3*.
2. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnikiem) obiekt, który ma być soczewką, i ustaw go na obiekcie, który ma być przez nią oglądany (rysunek 15.85).
3. W rolcie *Lens* (soczewki) wybierz efekt z menu rozwijanego *Lens Type* (typ soczewki).
4. Kliknij przycisk *Apply* (zastosuj). Rysunek, który jest soczewką, zmieni wygląd, co daje wrażenie, że część rysunku znajdującego się pod nim jest oglądana przez soczewkę (rysunek 15.86). Sprawdź, jakie efekty dają inne soczewki z menu rozwijanego *Lens Type* (typ soczewki) (rysunki 15.86a – c).



**Rysunek 15.83.** Doker *Lens* (soczewki) daje możliwość uzyskania bardzo ciekawych efektów



**Rysunek 15.84.** Wybierz polecenie *Lens* (soczewki) z menu *Effects* (efekty)



**Rysunek 15.85.** Ustaw obiekt-soczewkę na obiekcie, który ma być przez nią oglądany



**Rysunek 15.86.** Gwiazda oglądana przez soczewkę powiększającą



**Rysunek 15.87a.** Soczewka *Fish Eye* (rybie oko)

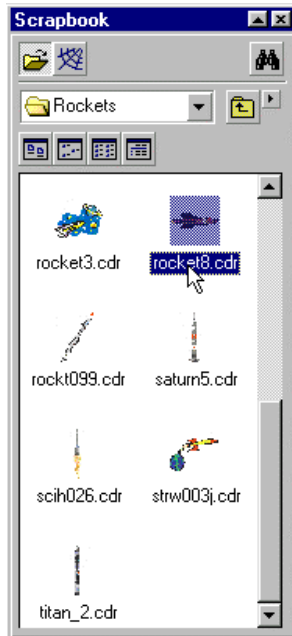


**Rysunek 15.87b.** Soczewka *Transparency* (przezroczystość)



**Rysunek 15.87c.** Soczewka *Brightening* (rozjaśnienie)





Rysunek 15.88. W dokerze Scrapbook (teczka podręczna) zaznacz clipart Rocket8



Rysunek 15.89. Zmień długość rakiety, a następnie, by była lepiej widoczna, powiększ ją

## Projekt specjalny

### Wprawianie obiektów w ruch

Uzyskanie wrażenia poruszania się obiektu nie jest łatwe, gdy masz do dyspozycji tylko kartkę papieru. Aby wykonać to zadanie, zaprojektujemy smugę imitującą ślad pozostawiany przez poruszający się obiekt.

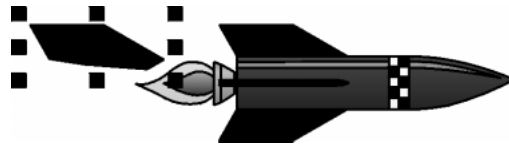
W poniższym przykładzie użyto clipartu rakiety znajdującego się na CD-ROM-ie nr 2 w katalogu *Clipart\Collection\Space\Rockets\Rocket8.Cdr*.

#### Wprawianie rakiety w ruch

1. Importuj clipart rakiety przy użyciu dokera *Scrapbook* (teczka podręczna) (rysunek 15.88). (Więcej informacji na temat importowania z dokerów znajdziesz w rozdziale 16.).
2. Zmień długość rakiety na 5 cm i powiększ ją, by była lepiej widoczna (rysunek 15.89).
3. Zaznacz raketę i rozgrupuj ją używając kombinacji klawiszy *Ctrl+U* lub wybierając z menu *Arrange* (rozmieszczenie) polecenie *Ungroup* (rozdziel grupę). Na pasku stanu pojawi się informacja: „17 Objects Selected on Layer 1” („Zaznaczono 17 obiektów na warstwie Warstwa 1”).
4. Skopiuj ją do schowka za pomocą kombinacji klawiszy *Ctrl+C*.
5. Wklej kopię za pomocą kombinacji klawiszy *Ctrl+V*.

## Rozdział 15.

6. Zaznacz górną czarną płetwę rakiety, i przesunij ją o 2,5 cm. Po lewej stronie rakiety pojawi się kopia płetwy (rysunek 15.90).
7. Zwróć uwagę na to, że dolna krawędź kopii jest krzywa. Ta krawędź musi zostać wyrównana do linii, jaką wyznacza przedłużenie krawędzi czerwonego korpusu rakiety. Przeciągnij poziomą prowadnicę i ustaw ją dokładnie wzdłuż krawędzi korpusu rakiety (rysunek 15.91).
8. Z menu *Arrange* (rozmieszczenie) wybierz polecenie *Snap to Guidelines* (przyciągaj do prowadnic), a następnie wybierz narzędzie *Shape* (kształt).
9. Powiększ widok płetwy na tyle, by widzieć ją wyraźnie i zaznacz ją kliknięciem. Wokół płetwy pojawią się węzły (rysunek 15.92).
10. Przeciągnij dolne węzły płetwy na wysokość prowadnicy tak, by wyrównać dolną krawędź (rysunek 15.93).
11. Zmniejsz obrazek, by na powrót widoczna była rakietka.



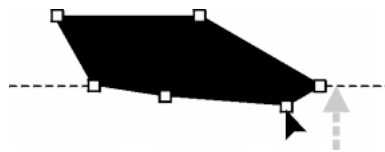
**Rysunek 15.90.** Kopia płetwy umieszczona na lewo od rakiety



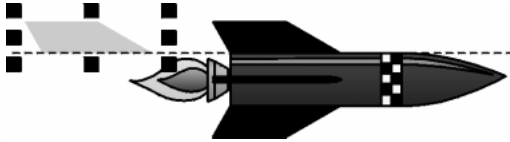
**Rysunek 15.91.** Dodaj poziomą prowadnicę i umieść ją wzdłuż górnej krawędzi korpusu rakiety



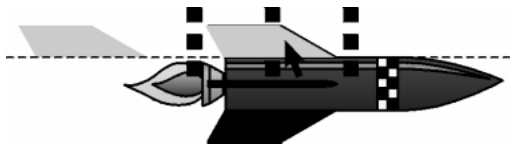
**Rysunek 15.92.** Gdy zaznaczysz kopię płetwy, pojawią się jej węzły



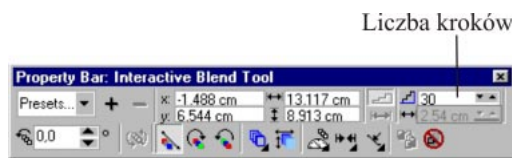
**Rysunek 15.93.** Przeciągnij węzły dolnej krawędzi płetwy do linii prowadnicy



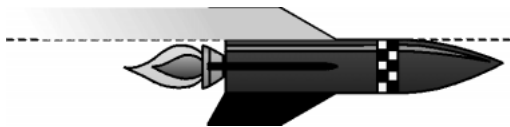
Rysunek 15.94. Wypełnij płetwę 30-procentową czernią i usuń jej kontur



Rysunek 15.95. Przeciągnij szarą kopię w miejsce, z którego wcześniej została usunięta oryginalna płetwa



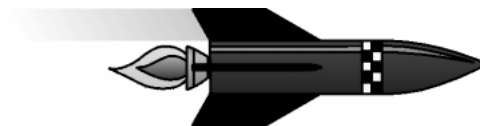
Rysunek 15.96. Użyj paska właściwości do określenia liczby „kroków”



Rysunek 15.97. Gdy przeprowadzisz metamorfozę kopii płetw, uzyskasz efekt smugi pozostawionej przez lecącą rakiety

12. Wybierz narzędzie *Pick Tool* (wskaźnik) i zaznacz nim płetwę.
13. Wypełnij płetwę 30-procentową czernią i usuń jej kontur klikając prawym przyciskiem myszy próbkę koloru przekreśloną znakiem X (rysunek 15.94).
14. Wybierz polecenie *Copy* (kopiuj) z menu *Edit* (edycja) lub użyj kombinacji klawiszy *Ctrl+C*.
15. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Pojawi się zaznaczona kopia szarej płetwy.
16. Przy użyciu *Pick Tool* (wskaźnika) przeciągnij szarą kopię płetwy na oryginalne miejsce płetwy w rakiety (rysunek 15.95).
17. Zaznacz płetwę znajdującą się na lewo od rakiety i wypełnij ją kolorem tła.
18. Wybierz narzędzie *Interactive Blend* (interaktywna metamorfoza) (rysunek 15.24).
19. Wpisz liczbę „kroków” – 30 – w stosownym okienku tekstowym na pasku właściwości (rysunek 15.96).
20. Ustaw kursor na szarej płetwie stanowiącej część rakiety.
21. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij ją w kierunku płetwy po lewej stronie rakiety.
22. Zwolnij przycisk myszy. Płetwy – szara i wypełniona kolorem tła – zostaną połączone i będą tworzyć smugę imitującą ruch (rysunek 15.97).

**23.** Wybierz polecenie *To Back* (pod spód) z menu dodatkowego *Order* (kolejność), które znajduje się w menu *Arrange* (rozmieszczenie), lub użyj kombinacji klawiszy *Shift+PageDown*. Smuga przesunie się za czarną płetwę rakiety (rysunek 15.98). Gratuluję! Właśnie stworzyłeś pierwszą smugę imitującą ruch.



**Rysunek 15.98.** *Gdy połączone metamorfozą kopie obiektów zostają przeniesione pod spód, stają się smugą*

**24.** Powtórz czynności opisane w punktach 6–23 i dodaj taką samą smugę do dolnej płetwy (rysunek 15.99).



**Rysunek 15.99.** *Po dodaniu drugiej smugi rakieta odlatuje*

### Wskazówka

- W celu uzyskania efektu ruchu możesz użyć także linii i krzywych (rysunki 15.100a – c).



Rysunki 15.100a – c.



### Podsumowanie

W tym rozdziale nauczyłeś się:

- stosować obwiednię;
- zmieniać kształt obwiedni wzorując się na obiektach;
- używać nowego narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys);
- wprowadzać perspektywę;
- podkreślać kontury obiektów cieniem;
- kadrować obiekty;
- dodawać efekt soczewki;
- dodawać smugę imitującą ruch obiektu.